Antromas desestandarizados

tuscriaturas.miraheze.org/wiki/Antromas_desestandarizados

August 27, 2024

De Bestiario del Hypogripho

Una rueda de feria abandonada, típica imagen de un antroma desestandarizado de tipo abandónico.

Este artículo contiene información **explicativa**, desambiguando un tema incluso con la ayuda de conceptos y ejemplos pertenecientes a la *vida real* (ℝ).
Estas referencias a ℝ no deben confundirse con Omniversos ficticios. Las Ficciones del Bestiario son consideradas teóricamente independientes de nuestra realidad desde el Meta-verso.

Interior de un área industrial abandonada.

Exterior de una zona industrial abandonada.

Llamaremos **antromas desestandarizados** al hecho, mayormente psicológico, en el cual un antroma (un entorno de construcción humana o equivalente) se presenta de una manera en la cual no sería percibido normalmente, al menos por la vasta mayoría de las personas y en las circunstancias esperables.

Base y ejemplos

Los seres humanos nos acostumbramos a los entornos que conocemos. Sin embargo, generalmente conocemos un formato limitado en tiempo y circunstancia de estos entornos. Vamos al shopping durante las horas que está abierto, pero, ¿Qué pasa en un centro comercial por la noche, cuando se supone que está cerrado y no hay gente en él? Conocemos los pueblos habitados, pero, ¿Qué hay de los pueblos abandonados y sin habitantes? Guarderías, hospitales, escuelas; generalmente no los conocemos de noche fuera de uso, ni en un estado general y permanente de abandono. También aplica el término a usos activos, pero no estándares: ¿No se nos presentaría como extraño un hospital convertido en vivienda *okupa*? Y sin embargo, sucede. Otro ejemplo posible son las calles en completa oscuridad de noche, algo que en una ciudad contemporánea no ocurre excepto en caso de cortes de electricidad.

También las áreas de mantenimiento de espacios públicos pueden generar esta sensación, donde el que está fuera de lugar en ellas es uno; los elementos que en las zonas públicas acostumbran a aparecer con armonía y en un estado presentable pueden aquí estar acumulados, rotos, tirados por ahí, combinados de formas inusuales, presentados en un entorno descuidado, o encontrarse en estado inutilizable; generando cierta inquietud en el observador externo.

Debe notarse que un antroma no debe estar necesariamente total o completamente deshabitado para que se considere fuera de su estándar; basta que se encuentre en un estado inquietantemente fuera de lo común (es decir, que genere alguna medida de disonancia cognitiva); el hospital okupado es un ejemplo dado de esto, aunque hay muchos posibles (los incendios en vertederos de basura podrían considerarse de esa forma). La Ciudad Amurallada de Kowloon, cuando era un asentamiento irregular, es un ejemplo de un antroma desestandarizado (al menos para quienes no vivían ahí) de alta densidad poblacional.

Variabilidad de percepción

Podemos considerar a algo un *antroma desestandarizado* en tanto y en cuanto no es parte del ámbito social de quien lo presencia o explora, o de la sociedad en general. La visión individual de un antroma desestandarizado variará de un individuo a otro. Tal vez un centro comercial vacío y oscuro en la profundidad de la madrugada es poco estándar incluso para un guardia de seguridad o sereno, ya que no creció con exposición a estas circunstancias; pero si se permite que el hijo de este guardia lo acompañe en el trabajo, tal vez crecerá considerando esto como algo normal. Asimismo, un pueblo semiabandonado puede parecerle muy extraño a la mayoría de los visitantes, pero resultar el ámbito de una vida cotidiana percibida como normal por quienes nacieron y crecieron en las familias que permanezcan en el pueblo durante estas circunstancias.

Generalmente sin embargo, las sociedades industriales de masas tienen estándares lo bastante claros como para definir -en términos de lo que la población en general percibe como *normal*, o es condicionada a aceptar bajo ese rótulo- lo que constituye un antroma desestandarizado y lo que no. En muchos países, de hecho, se alienta demoler las ruinas en desuso incluso si nada es construido en su lugar, por ejemplo. Las ruinas son un ejemplo "de manual" de antroma desestandarizado debido a que se supone que un espacio creado humanamente es conocido solo en la medida en la que los humanos lo usan para su propósito designado o uno apropiadamente adyacente. Las ruinas son distorsiones entrópicas de los antromas, de donde su causa de ser tanto como su principio generador (la presencia humana regular) han sido suprimidas. Esto explica, por ejemplo, por qué los carnavales y las ferias abandonadas son típicos espacios *de terror* - asimismo, esto contrasta con su propósito de brindar alegría y estar ampliamente transitados durante su uso.

Antromas anómalos

Los antromas anómalos son antromas generalmente desestandarizados que extreman las características de estos para generar sensaciones aumentadas de alienación. A las características generalizadas de *un lugar en el que no deberías estar* bajo términos humanos, se le añaden nociones enajenantes derivadas de hechos paranormales.

La unión psíquica de lo desestandarizado con lo anómalo es tan sencilla como la común noción de la *casa embrujada* (o *mansión embrujada* según el caso), un espacio humano abandonado por el hombre, en el cual residen, por lo tanto, *fantasmas* de sus antiguos habitantes.

Backrooms

Las Backrooms se basan en la visión de una dimensión o plano de la existencia enteramente compuesto de un antroma desestandarizado, al cual se le añaden características ocasionalmente sobrenaturales o *anómalas* y las llamadas Entidades (Backrooms).

Las Backrooms originales (nivel 0) se basan en un espacio en estado de mantenimiento, aparentemente inacabado o de otra manera vacante; arquitectura sin ocupantes, sin mobiliario y sin propósito aparente más que el de proveer de lugar a alguna una actividad que evidentemente no se está dando. Una característica notable de la concepción original de las Backrooms era la perspectiva de explorar ese espacio sin la presencia de otras personas, lo cual incrementa el grado de alienación y la sensación de que no deberías estar ahí.

Hay variantes como las Minerooms o las Upunrooms que aprovechan el concepto de desestandarizar un antroma y lo aplican a otros espacios distintos del original.

Aplicaciones culturales

Esta es una lista parcial de manifestaciones culturales que hacen uso de antromas desestandarizados y/o anómalos en la realidad o la ficción.

- La serie de *Fallout* se basa en la exploración de antromas desestandarizados, luego de una versión (parcialmente paródica y de humor negro) de una guerra nuclear retrofuturista. Muchos de estos espacios son referencias geográficas y/o culturales de EEUU.
- La serie de videojuegos de STALKER, al igual que la película de la cual tomó su nombre, se trata de algo similar pero en zonas industriales postsoviéticas abandonadas. Debe notarse que los videojuegos de la serie le dan al espacio una ubicación particular (la central atómica de Chernobyl tras el accidente) y unas características (la asociación de las anomalías con la radioactividad) que no pertenecían a las ficciones originales (*Пикник на обочине*).
- La película El Día Después de Mañana (*The Day after Tomorrow*) nos invita a una exploración de una Nueva York desolada por una repentina oleada de frío glacial.
- Los videojuegos de la serie Five Nights at Freddy´s (ver entrada Wikipedia) se basan en la alienación de un guardia de seguridad cuidando la sede de una franquicia de comida rápida (sede posiblemente abandonada según la entrega) donde pululan animatrónicos asesinos. Este juego combina antromas desestandarizados con cosas como el valle inquietante (*Uncanny valley*) para lograr la atmósfera de terror.

1

Votar

Artículo original de NimoStar
Para proponer cualquier cambio o adición, consulte a los autores.

Obtenido de «https://tuscriaturas.miraheze.org/wiki/Antromas_desestandarizados?oldid=179812»